



Dualisme Modular

Natas Setiabudhi Daryono Putra & Asmudjo Jono Irianto

Program Studi Magister Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Teknologi Bandung, Jl. Ganesha No. 10, Bandung 40132, Indonesia
E-mail: natasetiabudi@yahoo.com

Abstrak. Dualisme merupakan konsep filsafat yang menyatakan bahwa segala sesuatu memiliki dua hal yang berlawanan atau prinsip. Hidup dan mati, laki dan perempuan, siang dan malam, jiwa dan raga, sehat dan sakit, kaya dan miskin, baik dan buruk, halal dan haram, pro dan kontra, aktif dan pasif, statis dan dinamis, tampan dan buruk rupa, besar dan kecil, panjang dan pendek, manis dan pahit, mahal dan murah, kuat dan lemah, dan seterusnya. Dalam konteks karya ini merupakan representasi dari manusia yang pada dasarnya memiliki 2 kepribadian, baik dan buruk. Keduanya diterjemahkan ke dalam konsep modular dalam menyusun sebuah konfigurasi karya. Pesan yang ingin penulis sampaikan adalah seseorang tidak bisa dinilai dari “baju atau seragam” yang ia pakai. Selain itu keseimbangan dalam baik dan buruk yang direpresentasikan dengan modul positif dan negatif menjadi ambigu dalam kaitan dengan pahala dan dosa dalam Islam. Karya ini meminjam gambar *Rubin's vase/goblet* (vas/piala Rubin) karya seorang psikolog *gestalt* Edgar Rubin asal Denmark yang ditransformasi menjadi sebuah karya keramik 3 dimensional [1]. Vas/piala Rubin ini secara perseptual memiliki 2 makna, yaitu gambar vas/piala dan siluet wajah dari samping yang saling berhadapan (pengaruh antarobjek dan latar secara bergiliran). Proses kreasi berasal dari pengalaman empirik personal yang dihubungkan dengan teori-teori pendukung. Perpaduan keduanya menghasilkan karya seni yang merupakan representasi dari realitas. Dalam penciptaan karya seni rupa sebenarnya tidak ada metode baku seperti halnya dalam riset pada umumnya. Proses kreasi kadang berdasarkan intuisi, pengalaman personal yang dominan dan mengandung narasi yang sangat subjektif. Kesemuanya itu dikaitkan dengan disiplin ilmu lainnya (sosial, ekonomi, budaya dan politik) untuk menghasilkan sebuah representasi.

Kata kunci: *ambigu; dualisme; gestalt; keramik; modular; vas/piala Rubin.*

Modular Dualism

Abstract. *Dualism is the concept that everything has two opposite sides or principles. Life and death, male and female, day and night, body and soul, health and sickness, rich and poor, good and evil, halal and haram, pro and con, active and passive, static and dynamic, good and bad looking, big and small, long and short, bitter and sweet, expensive and cheap, strong and weak, and so on. In the context of art, dualism is the representation of human beings as basically having two personalities, good and evil. Both were translated into a modular concept for creating a work configuration. The message that the artist wanted to deliver*

is that an individual cannot be judged from the 'clothes or uniform' s/he wears. In addition, a balance between good and evil represented by positive and negative modules is ambiguous in relation to the concept of reward and punishment in Islam. This final project draws upon the famous vase/goblet picture by Danish gestalt psychologist Edgar Rubin, which was transformed into a three-dimensional ceramic artwork [1]. Rubin's vase/goblet perceptually contains two meanings, namely the image of a vase/goblet and a facial silhouette facing each other (alternatingly appearing as object or background). The creative process comes from personal-empirical experience linked to the supporting theory. The combination of both resulted in an artwork that represents reality. Generally, in the creation of visual artworks there is no formal method as in scientific research. The creative process is sometimes based on intuition, a dominant personal experience and contains a very subjective narration. All of these are related to other disciplines (social, economical, cultural and political), in order to create a representation.

Keywords: *ambiguity; ceramic; dualism; gestalt; modular; Rubin's vase/goblet.*

1 Latar Belakang

Konsep dualisme merupakan konsep universal yang berlaku dalam fenomena alam maupun hal yang sifatnya material dan spiritual. Dualisme dapat dikontekskan sebagai hal yang berpasang-pasangan. Pada dasarnya, manusia merupakan makhluk yang memiliki dua kepribadian, cenderung ke arah baik (positif) atau ke arah buruk (negatif). Seorang dikatakan baik jika ia mendatangkan rahmat atau membuat perasaan bahagia. Sedangkan pengertian buruk adalah segala sesuatu tercela. Meskipun karya ini lebih menitikberatkan pada hal tentang dualisme, tapi sebenarnya secara holistik berkaitan dengan aspek-aspek lain, seperti tentang ambiguitas, ilusi optis, konsep modular, dan *gestalt*. Setiap karya yang dibuat penulis mempertimbangkan aspek-aspek itu, hanya yang membedakan adalah adanya aspek yang menjadi inti/prioritas.

2 Dualisme

Latar belakangnya masih tentang *dualism*/dualisme. Istilah dualisme sudah banyak dipakai dalam berbagai penggunaan sejarah pikir/ide manusia. Secara umum artinya ada 2 kutub yang sama pentingnya, tidak ada yang lebih penting dari yang lainnya. Dalam agama, seorang dualis adalah orang yang percaya bahwa Tuhan dan Iblis kurang lebihnya memiliki kekuatan setara [2]. Istilah ini digunakan juga untuk hal lain yang menunjukkan sebuah sistem yang terdiri dari dua bagian penting. Menurut Descartes dualisme metafisik dibedakan secara radikal antara jiwa (*mind*) dan materi (*matter*) [3].

Istilah dualisme menyebar ke berbagai disiplin ilmu, seperti psikologi, sosial, budaya, politik, biologi, arsitektur, teknologi dan sebagainya. Istilah dualisme bisa dibedakan berdasarkan kategorinya, salah satunya adalah dualisme dalam ilmu teologi (agama). Dualisme dalam teologi pada hakikatnya merupakan hubungan antara Tuhan dan ciptaan-Nya atau Tuhan dan alam semesta. Dan ini ada pada setiap ajaran agama, baik Islam, Kristen, Taoism, Budha, Hindu. Dalam Islam ada surat yang berbunyi: *“Dan segala sesuatu kami ciptakan berpasang-pasangan supaya kamu mengingat kebesaran Allah.”*, (Q.S. Adz Dzariyat [51]: 49); dualisme dalam Kristen menyatakan bahwa Tuhan dan ciptaannya adalah berbeda, tapi saling terkait melalui ikatan yang tak terpisahkan; dalam Taoist diklasifikasikan dengan *yin* dan *yang* menyimbolkan dualisme dalam alam dan segala sesuatunya; dalam Hindu, yaitu dualisme antara Tuhan dan alam semesta yang merupakan dua realitas yang terpisah.

3 Modular Art

Istilah modular dalam seni rupa pertama disebutkan dalam ensiklopedia seni Jerman tahun 1975 sebagai “ bentuk seni yang dibuat dengan komponen yang bisa bergerak, mengubah objek menjadi kondisi baru sebagai akibat pemindahan bagian-bagiannya”.

“Modular art is art created by joining together standardized units (modules) to form larger, more complex compositions. In some works the units can be subsequently moved, removed and added to – that is, modulated – to create a new work of art, different from the original or ensuing configurations”. [4]

Modularitas dalam khazanah seni modern digunakan dalam disiplin disain industri dan arsitek. Jenis produknya berorientasi efisiensi dan bersifat *mass product*. Dalam konteks karya, modulnya bersifat *specific object* (objek khusus) yang dalam penyusunannya seperti membangun sebuah struktur atau konstruksi yang biasa dilakukan oleh para arsitek. Bentuk yang khusus ini menciptakan berbagai konfigurasi karya yang berbeda-beda.

Konsep modular sudah ada sejak masa renaissance di Eropa. Figur utama dalam seni Romawi dan seni Mosan pada saat itu adalah Nicholas dari Verdun (1130-1205), seniman berkebangsaan Perancis. Ia ahli dalam membuat enamel dan pandai emas di masa abad Pertengahan. Nicholas of Verdun juga ahli membuat benda-benda suci, patung-patung kecil, tempat lilin berhiaskan logam mulia, sehingga seringkali berkeliling Eropa untuk mengerjakan *commission works*. Ia juga mengerjakan sebuah altar yang bisa dilipat (*“alterable altarpieces”*) atau istilah lain *trptych* yang tersimpan di Klosterneuburg Monastery, Austria (Gambar 1).



Gambar 1 *Verdun Altar Piece* karya Nicholas dari Verdun [5].

Di pertengahan abad 20 muncul gaya seni kinetik yang melawan dominasi dari sebuah karya seni yang statis. Karya kinetik Alexander Calder membuat sebuah karya visual dinamis di mana karya itu dapat bergerak secara mekanis tanpa bantuan tangan manusia. Jean Tinguely mencoba membuat sebuah karya mesin perusak dirinya sendiri. Kemudian Victor Vassalery menyatakan dalam *Manifest Jaune* di Paris tahun 1955 bahwa karya itu harus memiliki properti menjadi dapat diperbanyak dan dapat diulang dalam serial.

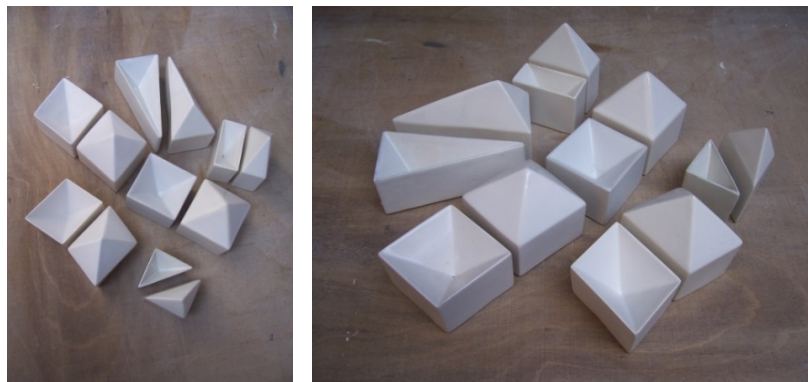
Louis Herman De Koninck merupakan pelopor modular art di bidang arsitektur. Ia terkenal dengan penemuan “*cubex kitchen series*”, di mana dengan menggunakan sistem produk modular ia bisa mengakomodir setiap ukuran dapur. Industri memproduksi komponen yang dapat digabung dan disusun dalam kombinasi tak terbatas [4].

4 Masa Abad 21

Pada tahun 1951, Robert Rauschenberg membuat lukisan “*White Painting*” yang membagi kanvas menjadi 4 kotak putih, dengan bentuk geometri yang saling terkait. Karya itu dianggap sebagai salah satu pernyataan modularitas paling awal tentang seni sebagai subyek yang otonom. Prinsip modular digunakan juga dalam gaya minimalisme di Amerika Serikat pada tahun 1960an. Seniman-seniman minimalis yang berpengaruh pada saat itu diantaranya Tony Smith, Sol LeWitt, Dan Flavin, and Donald Judd. Karya Smith secara khusus, merupakan kunci untuk memahami transformasi modularitas dari perangkat komposisi dan produksi yang menjadi tema artistik yang digali secara luas dengan dirinya.



Gambar 2 Karya Leda Luss Luyken yang bisa "bergerak" dengan sistem mekanik, yaitu dengan menggeser setiap modulnya sehingga menciptakan lukisan dengan beberapa konfigurasi.



Gambar 3 Bentuk-bentuk keramik modular geometris yang nantinya disusun menjadi karya penulis.

Leda Luss Luyken, seniman kelahiran Yunani telah membuat lukisan modular, tersusun dari panel lukisan yang bisa "bergerak" dalam sebuah frame besi, dengan lukisan modularnya bisa mengubah menjadi beberapa konfigurasi (Gambar 2). Dia menawarkan kepada *audience* dalam cara pandang alternatif, interpretasi alternatif, dan mengatur karya itu secara lebih intim dari objek statis menjadi dinamis karena sentuhan manusia secara fisik. Denys Zacharopoulos,

seorang sejarawan seni dan teoris menyatakan “ini sebuah jalan baru *motion* dalam lukisan”. Konsep dalam seni modular membuat seniman leluasa mengatur dan menyusun ulang karya seni yang telah selesai (karena terdiri dari beberapa komponen), menyediakan banyak kemungkinan untuk gambar baru meski belum terbayangkan (Gambar 3). Lukisan baru dapat dikontekstkan kembali sebagai *ad libitum* dan *ad infinitum*. Merupakan istilah latin yang artinya “sesuka hati” dan “terus tanpa batas”.

5 Ilusi Optis

Banyak seniman di era seni modern berkarya menggunakan prinsip ilusi optis seperti M.C. Escher, Bridget Riley, Salvador Dali, Giuseppe Arcimboldo, Marchel Duchamp, Victor Vasalery, Oscar Reutersvard, dan Charles Allan Gilbert. Sementara seniman kontemporer yang juga bereksperimen dengan ilusi optis diantaranya Dick Termes, Shigeo Fukuda, Patrick Hughes, Istvan Orosz, Rob Gonsalves, dan Akiyoshi Kitaoka.

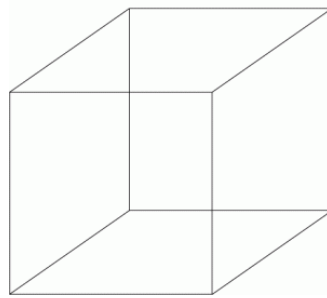
Op Art secara khusus menggunakan fenomena optis untuk membaurkan proses normal dari sebuah persepsi. Karya *Op Art* memiliki ciri diantaranya: objek seolah-olah bergerak, mengalami distorsi, atau menghasilkan bentuk-bentuk ambigu. *Op Art* dapat dikatakan sebagai seni menipu mata atau merupakan abstraksi geometris atau abstraksi perseptual. Ilusi didasari oleh manipulasi bentuk berulang seperti garis paralel, pola kotak-kotak, dan lingkaran konsentris atau menciptakan ketegangan warna dari penjajaran warna komplementer. Selain itu aspek kepresisian dan komposisi yang berbasis matematis cukup menentukan dalam menghasilkan sebuah karya *Op Art* yang berhasil [6].

Gaya ini ada setelah berakhirnya masa *Pop Art* di pertengahan tahun 1960. Istilah *Op Art* muncul dalam sebuah pameran dengan tema ‘*The Responsive Eye*’ di Museum of Modern Art, New York pada tahun 1965. Pameran yang disebut sebagai *perceptual abstraction* ini dikurasi oleh William C. Seitz. Seniman yang berpartisipasi pada pameran itu diantaranya: Anuszkiewicz, Larry Poons, Micheal Kidner, Bridget Riley, dan Victor Vassalery. Vasalery yang merupakan seniman *Op Art* paling berpengaruh pada saat itu pernah menyatakan bahwa ilusi “gerak” merupakan perhatian utama [7].

Pada dasarnya ada tiga tipe ilusi, yaitu literal *optical illusion* (ilusi optis literal), *physiological illusion* (ilusi fisiologi), dan *cognitive illusion* (ilusi kognitif). Karya ini menggunakan tipe ilusi kognitif yang diasumsikan muncul karena interaksi, dengan asumsi tentang dunia mengarah ke “kesimpulan tidak sadar”. Ide ini pertama kali diusulkan oleh Herman Helmholtz, seorang fisikawan dan

juga dokter, pada sekitar abad ke-19. Secara umum ilusi kognitif dibagi menjadi 4 bagian:

- a. *Ambiguous illusions* adalah gambar atau objek yang menghadirkan persepsi bergiliran antara beberapa alternatif interpretasi. *Necker cube* (Gambar 4) adalah contoh yang paling dikenal; yang lainnya seperti vas/piala Rubin.



Gambar 4 Necker cube [8].

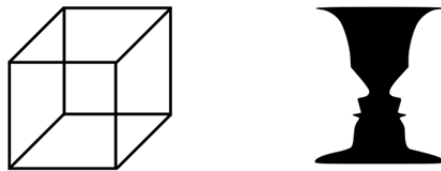
- b. *Distorting* atau ilusi optis geometri dicirikan dengan distorsi ukuran, panjang, posisi atau lengkungan. Contoh yang mencolok adalah *Café wall illusion*. Contoh lain yang terkenal adalah *Müller-Lyer illusion* and *Ponzo illusion*.
- c. *Paradox illusions* dihasilkan dari objek-objek yang paradoks atau tidak mungkin seperti *Penrose triangle* atau anak tangga yang mustahil seperti pada karya *M.C. Escher's Ascending and Descending* and *Waterfall*.
- d. *Fictions* adalah ketika figur dirasakan meskipun tidak dalam rangsangan. Misalnya seolah-olah terlihat wajah pada api.

6 Gestalt

Ilusi merupakan bukti terpenting bagi para psikolog *gestalt* pada awal abad ke-20. Kata *gestalt* berasal dari istilah Jerman yang artinya bentuk atau keseluruhan. Mengacu pada pola, sesuatu, *form*, *shape*, atau objek: sesuatu yang utuh. Prinsip utamanya menyatakan bahwa pikiran manusia pertama memandang objek secara keseluruhan atau dengan kata lain persepsi dari bagian-bagian individu. Dengan kata lain mengurangi jalannya kecerdasan demi perpanjangan sederhana dari struktur perseptual, semata proses neurofisiologis [9]. Jika bagian-bagian tersebut diidentifikasi secara sendiri akan memiliki karakter berbeda secara keseluruhan. Sebagai contoh pohon, kita melihatnya secara keseluruhan terlebih dulu bukan bagian per bagian, seperti batang, dahan, ranting, daun, bunga, atau buahnya. Bagian-bagian tersebut dapat dikatakan merupakan bagian terpenting kedua meskipun secara jelas terlihat.

Gestalt juga dapat didefinisikan menjadi sebuah teori yang menjelaskan proses *persepsi* melalui pengorganisasian komponen-komponen *sensasi* yang memiliki hubungan, pola, ataupun kemiripan menjadi kesatuan [10].

Para ahli teori *gestalt* merupakan kelompok pertama psikolog yang secara sistematis mempelajari *perceptual organisation* sekitar tahun 1920an di Jerman. Mereka adalah Carl Stumpf, Christian von Ehrenfels (yang pertama memperkenalkan ide Gestalt dalam filsafat dan psikologi), dan Vittorio Benussi. Ketiganya merupakan tokoh penting sebelum adanya kelompok *Berlin School*. Kelompok lainnya adalah *Berlin School*, yaitu Max Wertheimer, Wolfgang Kohler, Kurt Koffka (dikenal sebagai *the triumvirate of the Berlin School*) [11]. Kunci prinsip sistem *gestalt* adalah Emergence, Invariance, Reification dan *Multistability*.



Gambar 5 Multistability [10].

Multistability atau *multistable perception* adalah kecenderungan pengalaman perseptual ambigu bergiliran antara dua atau lebih alternatif interpretasi [12]. Perseptual terkait dengan kemampuan menafsirkan atau mengetahui sesuatu melalui indera. Sebagai contoh ilusi the *Necker cube* dan *Rubin's vase* pada Gambar 5.

7 Material Karya

Karya ini menggunakan material keramik *stoneware* (keramik bakaran tinggi). Keramik berasal dari tanah liat yang dibakar atau dipanaskan dalam sebuah oven/ tungku khusus sampai suhu tinggi. Tanah liat yang dibakar telah mengalami perubahan fisik dan kimia sehingga menjadi bodi yang sangat keras dan tidak dapat didaur ulang kembali. Keramik memiliki suhu bakar yang beragam tergantung dari jenis tanah liatnya, yaitu antara suhu 900 sampai 1300°C. Definisi keramik terbaru mencakup semua bahan nonlogam dan anorganik yang berbentuk padat dikategorikan sebagai keramik.

Medium keramik dipilih karena berbahan dasar tanah liat yang mudah dibentuk. Hal ini penting ketika mentransformasi gagasan ke dalam sebuah bentuk. Selain itu efek glasir putih *mat* pada permukaan keramik memberikan kesan "dingin"

tidak ada pretensi. Secara umum keramik berasal dari 3 jenis tanah liat yang berbeda:

- a. Tanah liat *earthenware* (suhu bakar berkisar antara 900-1000°C)
- b. Tanah liat *stoneware* (suhu bakar berkisar antara 1200-1250°C)
- c. Tanah liat *porcelain* (suhu bakar berkisar antara 1300-1350°C)

Penulis menggunakan jenis tanah liat *stoneware* berwarna krem muda yang jika dibakar akan berwarna putih sedikit krem. Tanah ini menurut pengalaman penulis lebih mudah dibentuk (*workable*) jika dibandingkan dengan jenis tanah lainnya. Warna putih *mat* halus pada permukaan keramik diperoleh dari pencampuran mineral-mineral alam seperti feldspar, kapur, kaolin, kuarsa dan zirkon. Kesemuanya digabung menjadi sebuah formula yang bernama glasir. Jika dibakar pada suhu tinggi glasir membentuk sebuah lapisan kaca tipis yang menempel di atas permukaan keramik.

Secara umum dalam keramik ada 4 teknik pembentukan, yaitu pijit (*pinching*), pilin (*coiling*), lempeng (*slabbing*), putar (*throwing*), dan cetak (*press moulding* dan *slip casting*) [13]. Berdasarkan pertimbangan produktivitas dan efisiensi penulis memilih teknik cetak cor (*slip casting*). Teknik cetak lebih bisa menghasilkan bentuk yang sama dan presisi daripada teknik pembentukan lainnya.

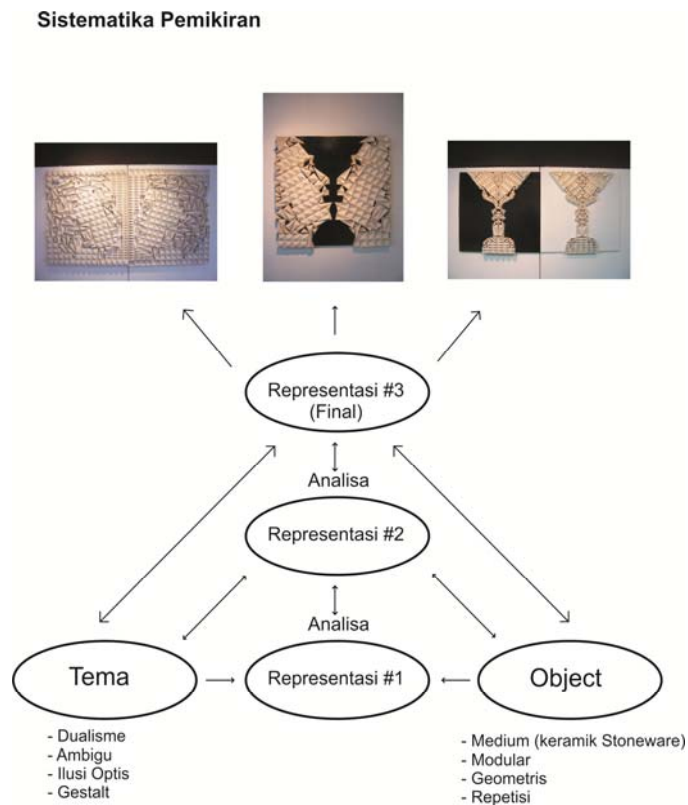
8 Konsep

Dalam konsep ini, penulis mencoba mengaitkan konsep dualisme dengan ilusi optis dan gestalt. Dualisme berdasarkan prinsip modul positif dan modul negatif, sementara ilusi optis dan *gestalt* berdasarkan pengulangan modul-modul menjadi sebuah objek yang mewakili keduanya (vas/piala Rubin). Dengan prinsip modul positif dan negatif akan terasa berbeda ketika diaplikasikan pada benda 3 dimensional. Pada objek gambar hanya mendapatkan ilusi dan gestalt saja, tapi pada konsep ini terdapat dimensi yang bisa memberikan kejutan dan sensasi bagi *audience*. Dari tampak depan terlihat bentuk yang sama, tapi ketika mendekat atau dilihat dari samping terlihat jelas perbedaannya ada modul timbul (positif) dan modul negatif (tenggelam). Efek cahaya/lampu akan memberikan gradasi bayangan pada setiap bagian permukaan modulnya sehingga semakin mempertegas keambiguannya. Modul keramik menjadi lebih berdimensi sehingga tidak terlihat *flat*/datar.

Terjadi perubahan konsep yang cukup signifikan dari karya-karya sebelumnya, dari non-representasional (aspek formal) menjadi representasional. Ini merupakan sebuah bentuk proses atau dapat dikatakan sebagai 'loncatan ide'

secara personal, yang tadinya hanya mengolah bentuk abstrak geometris menjadi bentuk geometris yang bermakna simbolik.

Dalam Gambar 6 tentang sistematika pemikiran, setidaknya ada 2 hal yang mempengaruhi sebuah representasi (perwujudan gagasan), yaitu tema dan object/obyek. Representasi bisa bertransformasi menjadi bentuk final/akhir melalui eksperimen-eksperimen sebelumnya dengan analisa yang mendalam. Dalam konteks karya ini, sampai menjadi final karya melalui proses dua kali transformasi/perubahan (representasi 1 dan 2).



Gambar 6 Sistemika Pemikiran. (Sumber: dokumentasi penulis dan Ahadiat Joedawinata tahun 2015).

Konsep dualisme terbentuk dari modul-modul 2 siluet wajah yang saling berhadapan seperti layaknya cermin. Karya ini memiliki bentuk yang simetris di sisi kiri kanannya, ketika "dilipat" akan "klop" (menjadi satu). Jika sisi kiri modul positif maka sisi kanannya modul negatif, begitu pun sebaliknya. Ini merupakan representasi manusia yang memiliki 2 kepribadian, baik dan buruk yang dimetaphorkan dengan modul positif dan modul negatif.

Dalam membaca karya ini terdapat beberapa lapisan penafsiran:

1. *Lapisan pertama*

Dengan meminjam bentuk vas/piala Rubin, konsep karya ini adalah ihwal penilaian baik buruk manusia berdasarkan metaphor dualisme bentuk geometris (modul prisma positif dan prisma negatif). Bentuk-bentuk geometris ini jika dilihat dari depan dalam jarak minimal 2 meter seperti tidak ada bedanya, memberikan kesan ambigu. Ini merupakan sebuah metaphor bahwa kita tidak bisa menilai seseorang dari penampilan fisik atau baju yang ia pakai. Orang yang berpenampilan santun belum tentu hatinya santun. Ketika kita mengenalnya lebih dekat baru kita mengetahui bahwa ia telah banyak melakukan perbuatan tidak terpuji. Sebaliknya orang berpenampilan urakan belum tentu hatinya tak baik. Setelah mengenal sosoknya lebih dekat ternyata ia begitu santun dan seringkali membantu orang. Analogi lainnya adalah orang yang berpenampilan sederhana belum tentu ia hidup seadanya, padahal sebenarnya memiliki banyak perusahaan yang mempekerjakan ribuan orang dan memiliki tanah dan properti di banyak tempat. Sebaliknya orang yang berpenampilan mewah belum tentu ia secara materi sebenarnya kaya. Dengan alasan gengsi dan ingin dipuji orang, ia berpenampilan seperti itu, padahal kenyataannya tempat tinggalnya masih "ngontrak", kebutuhan hidupnya pas-pasan, banyak hutang, dan lain sebagainya.

Secara penyusunan modul-modul terdapat perbedaan antara karya pertama (*Modular Dualism #1*) dengan 2 karya berikutnya (*Modular Dualism #2* dan *Modular Dualism #3*). Karya pertama terdapat blok-blok modul yang saling bercampur antara modul positif dan negatif pada siluet wajah di kiri kanannya. Ini merupakan sebuah metaphor bahwa manusia itu tidak selamanya berbuat baik maupun sebaliknya. Sebenarnya ini terlihat juga pada karya ke-2 dan ke-3, hanya saja pada karya pertama penegasan tentang baik dan buruk yang saling bergantian/bergiliran lebih terlihat.

2. *Lapisan kedua*

"Klop" atau simetris bisa diartikan seimbang, artinya memiliki jumlah yang sama pada bagian kiri maupun kanannya. Karya ini merepresentasikan manusia yang memiliki jumlah kebaikan dan keburukan yang sama (kaitan dengan pahala dan dosa). Akan tetapi, dalam kenyataannya hampir tidak mungkin manusia sejak lahir sampai meninggal memiliki berat pahala dan dosanya sama. Andaikan terjadi pun, Allah yang paling tahu di mana dia ditempatkan. Dalam ajaran Islam sumber hukum dan pedoman hidup manusia ada dalam Qur'an dan hadist nabi Muhammad SAW. Menurut literatur yang penulis baca dalam kaitan dengan pahala dan dosa, isi Qur'an lebih ke informasi mengenai klasifikasi manusia seperti apa yang akan masuk surga dan neraka. Manusia yang akan

masuk surga adalah yang memiliki amal kebaikan yang lebih banyak dari amal buruknya, sementara yang amal baiknya lebih sedikit akan masuk neraka. Bagaimana jika amal baik dan amal buruknya seimbang? Apakah akan masuk surga atau neraka. Hal ini tidak ditemukan secara eksplisit/tersurat baik dalam Qur'an maupun hadist.

Berikut petikan surat yang menegaskan tentang imbalan surga dan neraka dalam kaitannya dengan perbuatan manusia selama hidupnya di dunia:

"Dan adapun orang-orang yang berat timbangan (kebaikan)-nya, maka dia berada dalam kehidupan yang diridai." (Q.S. Al Qor'iah [101]: 6-7),

"Barangsiapa yang berat timbangan (kebaikan)-nya, maka mereka itulah orang-orang yang beruntung." (Q.S. Al-Mukminun [23]: 102),

"...Dan dimasukkan-Nya mereka ke dalam surga yang mengalir dibawahnya sungai-sungai, mereka kekal di dalamnya. Allah rida terhadap mereka dan mereka pun merasa rida terhadap (limpahan rahmat)-Nya. Mereka itulah golongan Allah. Ketahuilah, bahwa sesungguhnya golongan Allah itu adalah golongan yang beruntung." (Al-Mujaadilah [58]: 22),

"(Ingatlah) hari (di mana) Allah mengumpulkan kamu pada hari pengumpulan. Itulah hari ditampakkan kesalahan-kesalahan. Dan barang siapa yg beriman kepada Allah dan beramal saleh, niscaya Allah akan menutupi kesalahan-kesalahannya dan memasukkannya ke dalam surga yang mengalir di bawahnya sungai-sungai. Mereka kekal di dalamnya. Itulah keberuntungan yang besar." (Q.S. At Taghabun [64]: 9).

Ini menunjukkan bahwa sesuatu yang seimbang bisa bermakna ambigu, tidak selamanya pasti. Pada dasarnya 'seimbang' memiliki makna positif. Alam semesta seperti bumi, bulan, matahari, dan planet lainnya bergerak dengan prinsip keseimbangan sehingga tidak terjadi tabrakan antara satu dengan yang lainnya. Organ tubuh bekerja dengan sendirinya tanpa diperintah, juga menggunakan dengan prinsip keseimbangan. Sementara berkaitan dengan pahala dan dosa yang seimbang memiliki makna ambigu.

Munculnya ambiguitas pada karya diperkuat oleh pengaruh gelap terang dari cahaya yang menerpanya. Warna putih tidak memiliki pretensi karenanya penulis memilih warna ini untuk karya. Pemilihan warna putih dimulai sejak penulis merintis karya modular. Meskipun semua bidang modul keramiknya (prisma) berwarna putih, tapi karena pengaruh cahaya terlihat masing-masing bidang memiliki warna yang berbeda. Membentuk sebuah gradasi warna dari putih, abu-abu, dan sedikit gelap. Oleh karenanya jika tidak ada cahaya yang fokus menyorot pada karya ini, kedalaman karya kurang begitu optimal (terlihat sedikit *flat*/datar).

Dalam teori ilusi optis dan *gestalt*, keduanya memasukan prinsip ambigu sebagai salah satu kriterianya. Dalam teori ilusi optis terkandung *ambiguos illusion*, sementara dalam prinsip *gestalt* terdapat unsur *multistability*. Keduanya juga memberikan contoh imej yang sama, yaitu *Necker cube* dan *Rubin's vase*.

Secara bentuk ada penyederhanaan dari karya pertama sampai karya ketiga. Karya pertama susunan modulnya cenderung 'acak', pengamat tidak segera menyadari objek yang berupa siluet wajah ini, karena semua bidang diisi penuh oleh modul-modul keramik (Gambar 7). Karya ke-2 (Gambar 8) dan ke-3 (Gambar 9) dibuat lebih 'sederhana' sehingga pengamat akan lebih menyadari objek dihadapannya.

Pada karya 2 dan karya 3 aspek ilusi dan *gestalt* makin kuat (menyerupai gambar vas/piala Rubin), karena keterbacaan objek makin mudah dan jelas. Berdasarkan hal-hal yang dipaparkan di atas ada keterkaitan antara bentuk, jarak, ilusi optis, dan *gestalt*. Jarak pandang memberikan pengaruh yang besar dalam keterbacaan objek yang dilihat. Semakin jauh jarak pandangnya maka aspek ilusi dan *gestalt* akan semakin kuat, seperti terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Korelasi karya dengan bentuk, *gestalt*, ilusi dan jarak.

	Karya 1 (Dualisme modular #1)	Karya 2 (Dualisme modular #2)	Karya 3 (Dualisme modular #3)
Bentuk	Kompleks	Sederhana	Makin sederhana
Gestalt	Kurang	Lebih kuat	Makin kuat
Ilusi optis	Kurang	Lebih kuat	Makin kuat
Jarak	Jauh	Kurang jauh	Sedikit jauh



Gambar 7 Natas Setiabudhi, *Dualisme modular #1*, 170x80x7cm. (Sumber: dokumentasi penulis tahun 2015)



Gambar 8 Natas Setiabudhi, *Dualisme modular #2*, 80x85x7cm. (Sumber: dokumentasi Henrycus Napitsunargo tahun 2015)



Gambar 9 Natas Setiabudhi, *Dualisme modular #3*, 170x80x7cm. (Sumber: dokumentasi Henrycus Napitsunargo tahun 2015)

9 Kesimpulan

Dalam 10 tahun terakhir ini, penulis memposisikan diri sebagai seniman keramik modular yang menaruh karyanya di permukaan dinding bukan di atas base yang kebanyakan seniman keramik lakukan. Proses kreasi yang dilakukan adalah ketika sudah mendapatkan gagasan umum dan bentuk modulnya, proses produksi modul bisa langsung berjalan meski bentuk khususnya belum atau sedikit terbayangkan. Penulis berkeyakinan suatu saat gagasan baru akan

muncul, ketika terus memproduksi modul-modul itu. Dua karya tugas sebelumnya yang berjudul “Sikap Paradoks” dan “*Geometric Illusion*” menggunakan 2 modul sama, yang membedakan adalah susunan/konfigurasinya. Pada karya ini modul lama masih digunakan, hanya ditambah dengan 10 bentuk modul baru, jadi total ada 12 bentuk modul. Prinsip pasangan (positif dan negatif) dan bentuk prisma masih menjadi acuan dalam menghasilkan modul-modul baru.

Karya ini menggabungkan antara konsep dualisme dengan teori ilusi optis dan gestalt. Dualisme (positif dan negatif) dapat dikatakan sebagai ‘payung’ Penulis dalam berkarya. Karya-karya terdahulu lebih menekankan pada aspek formal (bentuk, irama, nada, warna, keseimbangan, dan harmonisasi), sementara pada karya ini penulis mencoba membuat sesuatu yang lain, yaitu lebih menekankan pada aspek representasional (ambiguitas baik dan buruk manusia), meskipun aspek formal masih menjadi pertimbangan.

Sebenarnya karya ini memiliki 2 penafsiran atau interpretasi. Pertama, seseorang tidak bisa dilihat atau dinilai dari tampak luar atau fisiknya saja. Orang yang alim belum tentu memiliki akhlak mulia yang selaras dengan hukum-hukum yang berlaku dalam masyarakat ataupun agama. Sebaliknya, orang yang terlihat angkuh boleh jadi memiliki pribadi yang berbeda dengan kenyataannya. Kedua, sudah menjadi sunnatullah (ketetapan Allah) bahwa selalu ada kondisi dua yang saling berlawanan, misalnya surga neraka, baik buruk, atau salah benar. Bisa juga segala sesuatu yang diciptakan saling berpasangan (dua entitas atau lebih), saling cocok maupun saling bertolakan. Karya ini dalam konteks baik dan buruk manusia yang disimbolkan dengan modul positif (prisma timbul) dan negatif (prisma tenggelam). Karya ini meminjam gambar vas/piala Rubin yang menurut penulis cocok untuk menggambarkan manusia yang memiliki 2 kepribadian (baik dan buruk). Keseimbangan jumlah modul positif di sisi kiri dan modul negatif di sisi kanan atau sebaliknya memiliki makna ambigu jika dikaitkan dengan pahala dan dosa. Tidak ada keterangan yang pasti dalam Qur’an maupun hadis, seseorang yang memiliki pahala dan dosa seimbang, apakah di akhirat nanti akan dimasukkan ke dalam surga atau neraka? sementara keseimbangan pada dasarnya merupakan sunnatullah (ketetapan Allah). Misalnya antara ibadah ke Allah dan hubungan dengan sesama manusia harus seimbang, alam semesta ini berjalan dengan teratur karena faktor keseimbangan, organ tubuh bekerja dengan sendirinya dengan prinsip keseimbangan, dan lain sebagainya.

Secara sekilas gambar vas/piala Rubin (baik dari aspek ilusi optis dan gestalt) lebih kuat dari konsep baik dan buruk itu sendiri. Tapi sebenarnya ini tergantung dari perspektif pengamat, ada yang menganggap lebih *kuat* vas/piala Rubin daripada konsep baik dan buruknya atau sebaliknya, tapi ada

juga yang menganggapnya seimbang. Faktor bentuk, jarak, dan perspektif pengamat berpengaruh dalam menentukan mana yang lebih kuat. Jika dilihat dari depan dan dari jarak cukup jauh dengan karya, ilusi optis dan gestalt (vas/piala Rubin) lebih kuat, sedangkan ketika mendekat aspek dualisme (metaphor baik dan buruk) menjadi lebih kuat. Bagi penulis, ini menjadi nilai tambah pada karya, bukan hanya sekadar meminjam vas/piala Rubin tapi jika dilihat secara detail merupakan susunan modul yang berlainan (positif dan negatif).

Dalam proses berkarya terdapat kendala-kendala di lapangan, terutama ketika mencoba memindahkan sketsa ke dalam karya sebenarnya. Jika diperhatikan dengan teliti ada perubahan-perubahan letak modul antara sketsa dengan karya sebenarnya. Tapi ini bukan menjadi masalah yang berarti karena secara keseluruhan tidak memberikan pengaruh yang berarti.

Beberapa teman dan dosen mengatakan karya ini karakternya berbeda dengan karya penulis sebelumnya. Menurut pandangan mereka terjadi loncatan perubahan yang terlalu drastis dari non-representasional (formal) ke representasional. Bagi mereka, masih banyak kemungkinan yang bisa dieksplorasi lagi. Penulis menganggap semuanya itu merupakan kritik untuk pengembangan ke arah yang lebih baik. Ke arah representasional atau tidak ibarat sebuah proses pencarian identitas. Ke depannya bagaimana, hanya waktu yang menjawabnya.

Referensi

- [1] Jorgen, L.P., *Figure and Ground at 100*, http://www.psy.ku.dk/om/Historie/figure_and_ground_at_100/JLPind-Psychologist.pdf, (12 April 2015).
- [2] Stanford Encyclopedia of Philosophy, *Dualisme*, <https://plato.stanford.edu/entries/dualism/>, (19 Mei 2015).
- [3] Nugroho, P., *Filsafat Pasca Descartes (Menjawab Dualisme Metafisik Cartesian)*, *Pendahuluan: Dualisme Jiwa – Materi Descarte*, http://www.academia.edu/4751414/Filsafat_Pasca_Descartes_Menjawab_Dualisme_Metafisik_Cartesian_Pendahuluan_Dualisme_Jiwa-Materi_Descartes#, (2 April 2015).
- [4] Wikipedia, *Modular Art*, https://en.wikipedia.org/wiki/Modular_art, (23 Juni 2015).
- [5] Wikipedia, *Klosterneuburg Monastery*, https://en.wikipedia.org/wiki/Klosterneuburg_Monastery, (23 Juni 2015).
- [6] Wikipedia, *Optical Illusion*, https://en.wikipedia.org/wiki/Optical_illusion, (2 Juli 2015).

- [7] Dempsey, A, *Styles Schools and Movements (an Encyclopaedic Guide to Modern Art)*, Thames & Hudson Ltd., London, p. 231, 2002.
- [8] Wikipedia, *Necker cube*, https://en.wikipedia.org/wiki/Necker_cube, (3 Juli 2015)
- [9] Gablik, S., *Progress in Art*, Rizzoli International Publication, Inc., USA, p. 30, 1976.
- [10] Wikipedia, *Gestalt Psychology*, https://en.wikipedia.org/wiki/Gestalt_psychology, (19 Mei 2015).
- [11] Wagemans, J., *Historical and Conceptual Background: Gestalt Theory*, Oxford Handbook of Perceptual Organisation Oxford University Press, http://www.gestaltrevision.be/pdfs/oxford/Wagemans-Historical_and_conceptual_background_Gestalt_theory.pdf#, (3 Mei 2015).
- [12] Albertazzi, L., van Tonder, G.J., & Vishwanatah, D., *Perception beyond Inference*, The MIT Press Cambridge, Massachusetts, London, England, p. 5, 2011.
- [13] Setiabudhi, N., *Belajar Sendiri Membuat Keramik*, Penerbit Bejana, Bandung, p. 18, 2011.